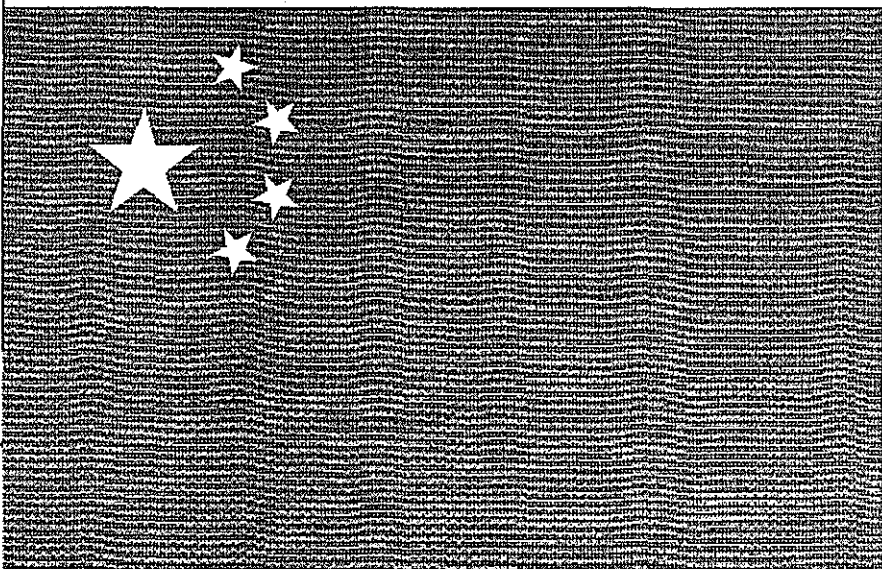
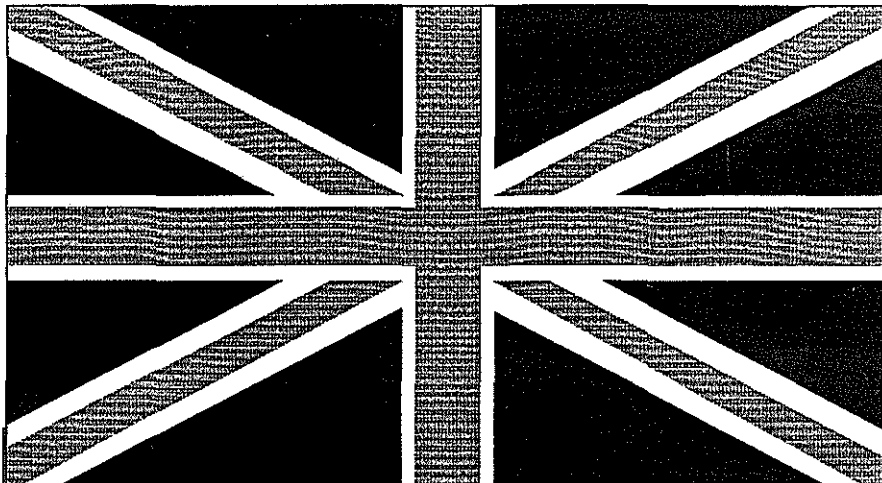


ASCHE DES PHOENIX

Infos zum Rollenspiel vom VFR e.V.



persönliches Exemplar von:

MWK

Diese Asche ist mal was anderes – es gibt ein riesiges Abenteuer. Das ganze war cappos und Difris Beitrag für den Wettbewerb der Wunderwelten, kam jedoch auf keinen der Plätze. Dafür gibt's das Modul jedoch exklusiv in der Asche zu bewundern.

X

Quo Vadis – Rollenspiel?

Mal sehen, was die Rollenspielwelt in der nächsten Zeit zu bieten hat. Die großen Firmen scheinen ja ins Sterben zu kommen, während immer mehr kleine und kleinste Unternehmen und Hobbyverleger auf den Markt drängen. TSR hat's gekostet, was mir schon ein wenig Schadenfreude verursacht.

Zumindest AD&D dürfte aber weiterbestehen, nachdem Wizards of the Coast TSR aufgekauft haben. Falls es irgendwo Spellfire-Spieler gibt, dürfte für diese die Zukunft wenig rosig aussehen, denn die Wizards werden sich wohl kein Konkurrenzprodukt ins eigene Haus holen.

Auch bei Schmidt-Spiele ist es kalt geworden. Der Laden ist in Konkurs, als Aufkäufer werden derzeit die verschiedensten Firmen gehandelt, am wahrscheinlichsten ist wohl, daß FanPro die DSA-Produktion weiterführen wird – allerdings ist noch völlig unklar, ob der Name DSA beibehalten wird.

Letztlich sind auch zwei Magazine eingestellt worden. Neben dem für uns eher uninteressanten *Austrealean Realms* auch das *Arcane Magazine*, eine zwar oft gute, jedoch wohl nicht ausreichend erfolgreiche Publikation für's Rollenspiel.

X

Ein neuer Con ist in Aussicht – der Saar-Con soll am 20. und 21. September in Sulzbach stattfinden. Er wird, wenn alles klappt, eine Gemeinschaftsarbeit mehrerer saarländischer Rollenspielvereine – einen Sox-Con hat unser Vorstand dieses Jahr wohl nicht auf die Beine gebracht – wer ist das denn eigentlich, unser Vorstand, gibt's den noch?

X

What else? Wie schon gesagt:

– ab Seite 3 das große Abenteuer von cappc und Difri

– ab Seite 25 die *Reise nach Bagdad*, 3. Teil, von Daniel

– ab Seite 30 *Neues aus Seattle*, diesmal über den Konzernrat der Stadt

das Titelbild stammt aus den News

Uwe

P.S.: Bitte die Rückseite beachten! Das dürfte interessant werden...

Asche des Phoenix ist das Vereinsmagazin des VFR e.V., Saarbrücken

Anschrift: Uwe Willié, Große Schulstr. 21, 66115 Saarbrücken. Telefon (06 81) 4 95 02

Im Internet ist die Asche unter der Adresse <http://www.handshake.de/user/willie> zu finden

Der Tempel des Schwarzen Obeliskens

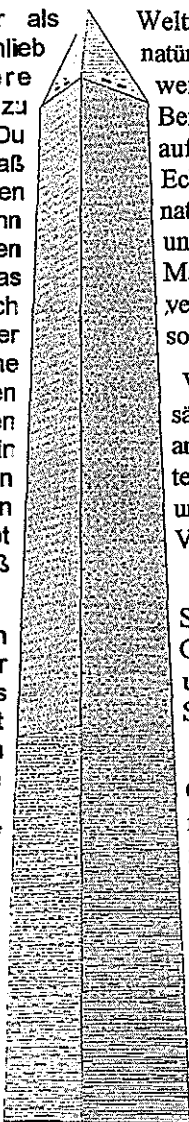
Ein Abenteuer für geplagte SpielleiterInnen jeden Fantasysystems.

Dieses Abenteuer kann Dir als SpielleiterIn helfen, Dich unlieb gewordener Charaktere überheblicher SpielerInnen zu entledigen. Dabei brauchst Du diesmal keine Angst zu haben, daß die SCs Deine schönsten Monster/NSCs gleich zu Beginn umnieten, oder Deine SpielerInnen gegen Ende maueln, das Abenteuer sei in sich unlogisch gewesen. Dieses Abenteuer enthält fast nur unsterbliche Charaktere und zudem den logischsten (wenn nicht sogar den „einzig logischen“ – ein begeisterter Testspieler) Dungeon aller Welten und Zeiten (außerdem soll es überhaupt nicht logisch sein, sondern Spaß machen – das ist alles).

Solltest Du über keine solchen Spieler verfügen, Dir aber trotzdem den Spaß des Leitens dieses Abenteuers nicht entgehen lassen wollen, dann solltest Du vorgefertigte Charaktere verwenden. Dieses Abenteuer gehört zu denen, auf deren Einband Lion Rampant zu schreiben pflegte: „*Don't play this game with your friends...*“.

Vorbemerkungen

Dieses Abenteuer ist absichtlich system- und spielhintergrundneutral gehalten, weshalb es sich für jedes System und nahezu jede



Welt eignet. Der Nachteil daran ist natürlich, daß Du Dir als Spielleiter ein wenig Arbeit machen mußt. Zum Beispiel um die erforderlichen NSCs aufzustellen, die hier nur mit groben Eckdaten umrissen sind, sowie Du natürlich die beschriebene Umgebung und die von den NSCs benutzte Magie so weit nötig an die von Dir verwendete Spielwelt angleichen solltest.

Würfe auf Fertigkeiten sind grundsätzlich mit mehreren Möglichkeiten angegeben, da die meisten Fertigkeiten in unterschiedlichen Systemen unterschiedliche Bezeichnungen und Verwendungsbereiche haben.

Als Währung werden Gold- und Silbermünzen verwendet. Eine Goldmünze sind zehn Silber wert, und für 2–3 Silber sollte man ein Schwert kaufen können.

„Der Tempel des Schwarzen Obeliskens“ ist ohne große Schwierigkeiten in jedes uns bekannte **reine** Fantasysystem umzusetzen, und mit etwas Eigeninitiative, vor allem auf dem Sektor der Motivumgestaltung, auch auf verschiedene SF-Szenarien umzuschreiben. Das dürfte teilweise sogar leichter fallen, als die Integration in einen rigide

mittelalterlichen Hintergrund wie Ars Magica oder Pendragon.

Jetzt aber erstmal viel Spaß beim Lesen und später beim Leiten.

Hintergrund:

Vor mehreren Jahrhunderten gründeten Priester der dunklen Gottheit Morld'aw (gesprochen: *Moldau*) den Orden des Schwarzen Obeliskens. Aus Angst, Morld'aw könnte ihre Opfergaben nicht annehmen oder anerkennen, opferten sie nur die wertvollsten Wesen, die sie finden konnten. Um aber herausfinden zu können, welche Wesen am wertvollsten in den Augen Morld'aws waren, lockten sie potentielle Opfergaben in die unterirdischen Gänge ihres Tempels, und unterzogen sie dort einer unlösbaren Aufgabe kämpferischen Könnens, weiser Einsicht und magischer Erkenntnis. Nur solche, die dieses Labyrinth voll undurchschaubarer Illusionen, ungewöhnlicher Fallen und unberechenbarer Bewohner lebend überstehen und wieder verlassen konnten, waren es wert, Morld'aw geopfert zu werden. Dieser Brauch wird bis heute von den Mönchen des Schwarzen Obeliskens Jahr für Jahr wiederholt.

Vorgeschichte

Die SCs sollten sich schon seit einer geraumen Weile in unbewohntem, unwegsamem, und vor allem ihnen unbekanntem Gebiet befinden. Zwei

Tage nachdem sie endlich wieder auf eine Straße gestoßen sind, finden sie auch tatsächlich ein Wirtshaus, in dem sie sich von den Strapazen der Reise ausruhen können. In diesem Wirtshaus befinden sich nur wenige Gäste, ein oder zwei Fallensteller, zwei ärmlich gekleidete Bauern, und ein Bettelmönch.

Einführung

Der Mönch ist tatsächlich der Abt des Schwarzen Obeliskens, und auf der



Suche nach den diesjährigen Opfern. Alle anderen Anwesenden haben einen eigenen Grund hier zu sein, und werden sich, dank der Magie des Abts, nach der Abreise der SCs nicht mehr an deren Existenz erinnern. Zufällig oder absichtlich zurückgelassene Güter wird der Abt mitnehmen, um seinen Tempel

mit noch mehr Verlockungen für spätere Opferungsanwärter zu füllen.

Im Wirtshaus sitzend und den Neuankömmlingen beim Essen und Trinken zusehend und sie beim Gespräch belauschend, erkennt er auf magische Weise in den Abenteurern Potentiale, die sie für seine Zwecke als nützlich ausweisen. Also spricht er sie an.

Er erzählt ihnen, Mönch irgendeiner guten Gottheit zu sein (nimm eine, der Deine SCs gut gesonnen sind), der auf der Suche nach einem uralten, vor langer Zeit verschollenen Artefakt ist, dessen Wiederentdeckung jetzt kurz bevorsteht. Bei diesem Artefakt handele es sich um einen goldenen Kelch, mit Edelsteinen verziert, der vor vielen hundert Jahren von den Anhängern eines Diebesgottes gestohlen worden sei. Dieser Diebesgott wurde vor zweihundert Jahren von anderen Göttern, deren Tempel er hatte plündern lassen, mitsamt all seinen Tempeln, Kultstätten, Priestern und anderen Dienern vernichtet. Jetzt erst sei es gelungen, alte Schriften zu finden und zu entziffern, welche die genaue Lage eines dieser Tempel beschrieben. Und diese Schriften ließen sehr sicher darauf schließen, daß sich gerade in diesem Tempel besagter Kelch befinde.

Der Mönch will nur den Kelch, da dieser für ihn sehr hohen, spirituellen Wert besitzt. Alles andere, und das dürfte sehr viel sein, da es sich um die

Kultstätte eines Diebesgottes handelt, dürfen die Abenteurer behalten.

Die Umgebung

Wie gesagt, recht dünn besiedelt, im Umkreis von vier Tagesreisen zu Pferde befinden sich etwa 15 bis 20 Gehöfte. Die Straße entlang kommt man zu Pferde in nordöstlicher Richtung nach fünf Tagen an einen kleinen Ort, nach Süden dauert es sogar sechs Tage. Niemand hier weiß etwas von einem Tempel, einer Ruine, oder überhaupt nur einem gemauerten Haus, das mehr als 50 oder 60 Jahre alt ist.

Das Wirtshaus

Der Wirt lebt allein hier draußen, seit seine Frau vor vier Jahren gestorben, und sein Sohn vor zwei Jahren – „um sich zu verbessern“ – in die Stadt gezogen ist. Er hat eine Milchkuh, acht bis zehn Hühner, zwei Ziegen, einen kleinen Gemüse- und Kräutergarten, ein kleines Hopfenfeld und Weinreben an jeder Hauswand. Knapp 200 m vom Haus entfernt hat er einen kleinen Forellenteich angelegt. Das heißt, er ernährt sich größtenteils selbst, auch wenn er nur alle paar Wochen Geflügel und so gut wie nie Fleisch ißt. Das Wirtshaus betreibt er nur, wenn gerade mal jemand vorbeikommt (etwa alle 3- 4 Wochen) und ist dann gewöhnlich sehr gesprächig, da er immer an Neuigkeiten aus der „bewohnten Welt“ interessiert ist. Ansonsten ist er meist mit Garten- und Feldarbeit, mit Fischzucht, Weinkellerei oder Bierbrauen

beschäftigt. Seine Preise sind fair, wenn auch angesichts der Entfernung von jeglicher Zivilisation recht hoch. Zur Zeit ist er recht gut gelaunt, weil er schon lange nicht mehr so viele Gäste auf einmal hatte. Der schweigsame Mönch zum Beispiel ist ja schon seit zwei Wochen hier, und wartet – er weiß wohl selber nicht, auf wen.

Los geht's

Der vermeintliche Mönch wird darauf drängen, daß die Gruppe so bald wie möglich loszieht. Das heißt, wenn nicht noch Verletzungen und/oder Krankheiten aus vorherigen Abenteuern zu kurieren sind (dabei würde er natürlich entgeltlos nachhelfen...) – sofort am nächsten Morgen. Er wird ihnen den Weg in etwa beschreiben, ihnen viel Glück wünschen, und ob seines hohen Alters und seiner Gebrechlichkeit im Wirtshaus zurückbleiben und der hoffentlich baldigen Rückkehr der Abenteurer harren.

Die Straße, die am Wirtshaus vorbeigeht macht 2–3 Meilen nördlich von hier einen Knick nach Osten. An dieser Stelle geht es nach Norden in den Wald. Der Wald ist hier so dicht, daß es unmöglich ist, zu reiten. Wenn die Reittiere nicht im Wirtshaus oder am Waldrand zurückgelassen werden, müssen sie am Zügel geführt werden. Gegen Abend kommen die Abenteurer unweigerlich am Tempel an. Im Falle des Verlaufs macht das die Magie des Abts, der sich inzwischen zur Zentrale

(18) teleportiert hat möglich – es bleibt nur die Frage, ob die SCs den Tempel gleich als solchen erkennen. Der sieht von außen nämlich aus wie ein großer, waldbewachsener Erdhügel, von denen es in der Gegend Hunderte gibt. Der Hügel ist länglich und erstreckt sich wie eine Kompaßnadel von Süden nach Norden. Das südliche Ende läuft spitz zu, und ist mit Ginster, Brombeeren und anderem dichten Gestrüpp bewachsen, weshalb der Eingang zum Tempel nicht ohne Weiteres zu finden ist (sehr guter Wurf auf Wahrnehmung/Überleben/Spuren suchen etc.). Auf der Nordseite endet der Hügel abrupt in einer ca. 10 m hohen Steilwand. Unterhalb der Steilwand befinden sich der Zeremonienplatz des Tempels und der Schwarze Obelisk. Zum Zeitpunkt der Ankunft der SCs sieht der Platz durch eine äußerst hochstufige, nicht zu durchschauende Illusion, aus wie ein Trümmerfeld (Karte 1):

Der 4,50 m hohe Obelisk ist in etwa 1,50 m Höhe abgebrochen, und zeigt dem kundigen Auge deutlich, daß er durch und durch aus schwarzem Granit besteht, das obere Ende liegt quer auf dem Altarplatz. Der Schwarze Altar, die Treppenstufen, sowie die grauen Bodenplatten (1 m x 1 m) sind rissig und vielfach gesprungen. Alles ist mit Moos überdeckt und aus jeder Ritze wachsen Gras und Waldkräuter. Das Karree wurde ursprünglich von achtzehn 3 m hohen Säulen umrahmt, die jetzt nur noch zu errahnen sind. die

meisten sind eingestürzt, keine ist mehr vollständig, und da Wald und Gestrüpp bis dicht an den Platz heranreichen, sind auch die meisten der Trümmer nicht mehr wieder zu finden. Die beiden Statuen in der südöstlichen und südwestlichen Ecke des Platzes stellten vor langer Zeit einmal nackte Jünglinge von apollinischer Schönheit dar, jetzt fehlen ihnen Köpfe und Arme, und die wetterbedingten Risse in ihrem Stein bieten Wohnraum für Käfer, Ameisen, sonstige Insekten, Asseln und Spinnen. Allem Anschein nach bestehen sie aus dem gleichen grauen Stein, wie die Säulen und Bodenplatten, jedoch ist nicht zu erkennen, was das für ein Gestein ist. Nur ist er mit Sicherheit nicht aus dieser Gegend, was Geologen, Baumeister, Konstrukteure und sonstige Zwerge ohne weiteres feststellen können.

Die Steilwand ist rissig und ähnlich dicht bewohnt wie die Statuen, weißt aber keinerlei Anzeichen einer Geheimtür auf. Es wird den SCs nichts anderes übrig bleiben, als den gesamten Hügel nach dem Eingang zu untersuchen, wobei sie dann früher oder später auf den Eingang auf der Südseite stoßen. Hier beginnt das Dungeon, und damit für die SCs das bizarrste Abenteuer ihrer Laufbahn.

Der Parcours

Achtung! Sobald die SCs unter der Erde sind, werden ständig und überall Fliegen herumschwirren. Der Abt und

die Mönche beobachten sie von der Zentrale (18) aus durch deren Augen.

1. Portal: Hinter Ginster und Brombeerranken versteckt findet sich das Portal zum Tempel. Vor langer Zeit waren in diesen Fels Fresken und Bilder eingemeißelt, die heute gerade noch zu errahnen, auf keinen Fall jedoch mehr zu erkennen sind. Der Eingang selbst ist nur 1,50 m hoch und breit, jedoch wird der Gang dahinter rasch breiter, bis er rund 2 m im Durchmesser hat.

2. Wachstube: Hier ist Platz für bis zu 6 Wachpersonen, es sind gerade 5 anwesend, die lautstark Karten spielen. Alle in der gleichen Kettenhaube, mit Hellebarde, Breitschwert, kleinem Rundschild und Kurzbogen oder Armbrust bewaffnet (Für einen so engen Gang nicht gerade die passende Bewaffnung...). Sie tragen Haubenhelme und Wappenröcke, jedoch sind letztere nur schwarz mit silberner Borte, und wie auch die Schilde und der restliche Krempel ohne Wappen. Um einen runden Tisch stehen sechs kleine Stühle, auf dem Tisch stehen eine Kanne und sechs Krüge. Im Grunde sind diese Wachen keine Herausforderung für die Charaktere. Sie fragen auch nicht nach dem Begehr, und würden die SCs einfach so passieren lassen. Wenn sie jedoch während eines Gesprächs merken, daß die SCs sich nicht auskennen, und daher gar nicht hierher gehören können, werden sie barsch und schicken sie ohne Angabe von Gründen weg („Wie, Ihr seid nicht

von hier? Na dann verpöft Euch!“). Gehen diese nicht darauf ein, werden sie grob, und versuchen (auch in deutlicher Minderzahl) die Charaktere vor die Tür zu setzen. Wenn selbst das alles nicht hilft, und die SCs noch immer nicht zum Angriff übergegangen sind, wird eine der Wachen ungeduldig und zieht ihr Schwert. Nach zweimaligem Drohen wird sie angreifen, und mit ihr alle anderen Wachen (um dann von den SCs in Stücke gehauen zu werden!)

3. Gang 1: Der Gang ist lang und dunkel, keine Fackeln, er endet nach knapp 100 m an einem unterirdischen Flußlauf. Dahinter ist zu erkennen, daß der Gang weitergeht, und nach ca. 50 m mit Fackeln erleuchtet ist.

4. Spinne: Dieser kleine Gang gehört zu einer natürlichen Höhle, sein Zugang ist durch ein riesiges Spinnennetz versperrt. Die Spinne sitzt in einer Ecke und schaut, mehr unbeteiligt als neugierig, auf die ungewohnten Besucher. Das Netz muß weg, dahinter befindet sich der einzige Weg in den Tempel. Die Spinne ist riesengroß, aber total ängstlich und ungefährlich. Wenn man ihr Netz attackiert, oder gar zerstört, flüchtet sie sich in eine Nische, wo sie bleibt, bis die Gefahr vorüber ist. Wird sie vor einem Fluchtversuch angegriffen, stirbt sie durch den ersten Hieb, und fällt tot zu Boden. Sie verliert dabei einen scheußlichen grünen Saft, der widerlich aussieht und ekelerregend dampfend stinkt, aber völlig

ungefährlich ist, was natürlich für die Charaktere nicht zu erkennen sein sollte. Das Netz ist fürchterlich klebrig und bleibt bis zur nächsten gründlichen Reinigung an Waffen, Kleidern und Abenteurern kleben.

5. Wasserfall: Hier kommt auf der linken Seite ein reißender unterirdischer Flußlauf aus der Wand, der rechts mit großem Getöse in die Tiefe stürzt. Gischt liegt in der Luft. Er ist, außer für fliegende Charaktere, aufgrund seiner Breite und der niedrig hängenden Decke unüberquerbar. Hier im Fluß wohnen kleine, grüne, harmlose Kobolde, die aber fuchsteufelswild werden, wenn man sie in ihrer Wohnung aufsucht, oder ihr Wohnzimmer beschmutzt (z.B. durch Säubern einer schleimig-grün verschmierten Klinge...). Die kleinen Kerle sind nervtötend, reden ununterbrochen unverständliches Zeug und können (mit Keulen bewaffnet) ziemlich rabiat werden; Diskussion is' nich'! Sie hauen (ob ihrer Körpergröße) erstmal auf die Füße, später auf die Knie. Die Schläge tun fürchterlich weh, machen aber keinen nennenswerten Schaden.

6. Treibsand: Absolut tödlich. Wenn man nicht auf dem direkten Weg zwischen Ein- und Ausgang bleibt, versinkt man unweigerlich fünf Meter tief im Boden und stürzt dann in die Höhle (siehe Nr. 26).

7. Gang 2: Auch lang, aber hell, da von vielen Fackeln erleuchtet. Er knickt nach 10 m nach rechts ab. Die Fackeln

sind magische Gegenstände: Fackeln, die ewig brennen. Wenn die SCs auf die schlaue Idee kommen, eine oder mehrere davon zu klauen, sollten sie sehr bald merken, wie dämlich es ist, eine Fackel mit sich rum zu tragen, die man nicht ausmachen kann.

8. Statue: Die Statue sieht aus wie der Golem eines Kriegsdämonen, der jeden tötet, der ihm zu nahe kommt. Um sie herum liegen Knochen und Waffen toter Abenteurer. Die Statue hat vier Arme und in jeder Hand eine schreckliche Waffe. Ihr rechter Fuß ruht noch auf den Resten eines zertrümmerten Elfenschädels. Zu Leben erwacht sie jedoch erst dann, wenn die Charaktere einmal alle im Tempel sind, und dann versuchen sollten, auf diesem Weg wieder herauszukommen. Kampfwerte: unverwundbar, unbesiegbar, Spezialkräfte: Tentakel, unbegrenztes Multitasking, Immunität gegen alle Magie und alles weitere, was Dir als SL gemeines einfällt. Das Wesen weicht im Übrigen nur selten aus – warum auch? Um Deine Spieler nicht zu sehr zu frustrieren, solltest Du ganz regulär würfeln, und dann trotzdem jedesmal treffen. Trotzdem wird er sie zuerst nicht töten – nur wenn sie allzu hartnäckig sind. Hier ist kein Ausgang – das ist es, was sie lernen sollen! Wenn sie ihm den Rücken kehren, und keine weiteren Anstalten machen, zurück in den Gang zu kommen, stellt sich der Dämon (oder was auch immer es ist) in seine Ecke zurück und verfällt erneut in

dumpfes Brüten über die Gründe, warum er immer wieder von einer randalierenden Horde halbstarker Rabauken geweckt wird.

9. Wippe: Dieser Raum hat eine Nord- und eine Südtüre, die beide geschlossen sind. Die Türen gehen nach außen auf. Der Boden des Raumes ist eine Wippe, mit Achse in Ost/West-Richtung. Außerdem ist er mit blank poliertem Parkett ausgelegt. In der Mitte befindet sich, fest im Boden verankert und verschraubt, eine Schatztruhe, mit ca. 800 Goldstücken und ca. 1200 Silberstücken gefüllt. Wer den Raum ohne Gegengewicht auf der anderen Seite betritt, ist ziemlich sicher verloren, da die Wippe wegklappt und alles auf ihr befindliche in ein Gewirr von langen, spitzen und scharfen Eisenstangen rutscht, die offensichtlich schon so manchem Abenteurer den Tod gebracht haben. Das einzige, was dann noch hilft, ist ein gewaltiger Satz zurück zur Tür, oder hin zur Mitte (Athletik- bzw. Springenwurf von überdurchschnittlich). Unbelastet begibt sich die Wippe automatisch wieder in die Horizontale.

10. Galerie: Hier hängen zwölf Bilder, sechs rechts, sechs links, die sich teilweise wie Fernseher verhalten und, in diesem Fall, Actionszenen aus Wildwest und Mantel-und-Degen-Filmen zeigen. Achte bei der Beschreibung dieser Szenen darauf, daß Du keine Worte verwendest, welche die Charaktere nicht kennen. Sie wissen

nicht was Indianer, Gewehre, Degen oder ähnliches sind. Passe Deine Ausdrucksweise Deiner Spielwelt an und rede von Steppenbarbaren auf ungesattelten Pferden, Zauberstäben die Blitze werfen, sehr schmalen Schwertern mit einem metallnen Korbgeflecht am Heft und ähnlichem. Hinter jedem Bild ist ein Geheimfach, aber nur in dem letzten, in das sie sehen (egal in welcher Reihenfolge) befindet sich mehr als nur Spinnweben und Ungeziefer. Hier findet sich Schmuck im Wert von etwa 60 Goldstücken. Die Tür, die von hier nach Süden führt, ist abgeschlossen, aber von einem geübten Dieb leicht zu knacken. Sieht vorher jemand durchs Schlüsselloch, so kann er in 4 m Entfernung den Troll erkennen, der gebückt und regungslos in der Ecke steht. Der kleine Bildausschnitt und das Flackern der Fackeln lassen ihn ungerechtfertigt schaurig aussehen.

11. Steintroll: Dies ist ein Troll, der aussieht wie ein Troll. Jedoch verhält er sich wie eine Statue, steht also permanent still in der Ecke. Wenn die SCs aber an ihm vorbei sind, geht er los und Richtung Latrine. Wenn er angegriffen wird, verteidigt er sich schweigend, aber nur bis er in Ruhe gelassen wird, und aufs Klo gehen kann. Kampfwerte: langsam, unendliche Ausdauer, dreifache Lebensenergie eines normalen Steintrolls, Rüstung: nackte Haut, wirkt jedoch wie drei

schwere Platten übereinander. Der Troll ist im Übrigen stumm!

12. Latrine: Hier stinkt's. Sonst nix! Nein wirklich nicht. Auch nicht, wenn man ganz tief in der Scheiße wühlt. Nee Du. Echt nix! Jedoch reagieren die hier hinterlassenen Exkremente auf *Magie erkennen*, da der Steintroll schließlich ein magisches Wesen ist.

13. Trainingsraum: Gerade anwesend sind ein alter Meister und sein Lehrling. Der Alte reagiert recht ungehalten über die Störung und sagt in unfreundlichem Ton, daß sie draußen warten sollen, bis dieser Schüler seine Lektion beendet hat. Wenn dieser Aufforderung nicht Folge geleistet wird, befiehlt er seinem Lehrling, die Störenfriede vor die Tür zu setzen. Dieser sollte ein ernst zu nehmender, wenn auch besiegbarer Gegner sein. Der Alte selber hat, wenn's drauf ankommt, nix drauf. Oder zumindest doch nicht halb soviel wie der Schüler. Beide kämpfen nur mit Stab oder unbewaffnet.

14. Küche: Es ist im Moment nur der Küchenjunge da, und der ist in diesem Dungeon DAS Monster (ja, noch besser als die Statue (8))! Als die SCs ankommen, ist er gerade dabei, das Essen vorzubereiten. Dabei läßt er sich jetzt wirklich nicht gerne stören! Wenn die SCs seiner Anweisung, die Küche zu verlassen, nicht umgehend Folge leisten, wirft er mit allem was er zu greifen kriegt, um sich. Sein Arsenal

scheint uner-
schöpflich
(Ausbeinmesser,
Bratengabel,
Bratenspieß,
Bratenwender,
Brotmesser,
Buttermesser,
Dessertteller,



Eierschneider, Fischbesteck, flacher Teller, Geflügelschere, Gemüsemesser, Grillgabel, Kartoffelschäler, Kasserolle, Knoblauchpresse, Krabbenzange, Kuchenblech, Kuchenform, Kuchengabel, Pfanne, Pizzamesser, Salatlöffel, Schälmesser, Spargelzange, Speisegabel, Steakhammer, Steakmesser, Suppenkelle, Suppenlöffel, Tasse, tiefer Teller, Töpfe, Untertassen, Wetzstahl, Wiegemesser, etc. und wieder von vorne). Er springt über und unter Tische, Stühle und Schränke und versucht, wird er selbst angegriffen, die Charaktere ernsthaft umzubringen. Kampfwerte: Wurfaffen übernatürlich, Akrobatik & Ausweichen übernatürlich, Trefferpunkte unter Durchschnitt, jedoch gewöhnlich nicht von Nöten, da er eigentlich nicht zu treffen ist. Wenn die SCs seinen Anweisungen folgen (unwahrscheinlich, der Kleine ist stinkarrogant und wirklich pampig), entkommen sie dem gefährlichsten Monster dieses Abenteuers auf die

einzig mögliche Art und Weise: ohne Kampf! Sollte zum Rückzug erst nach Ausbruch des Kampfes geblasen werden, muß er wirklich schnell geschehen. Der Küchenjunge geht zwar nur bis zur Küchentür, wirft von dort aber in alle Fluchtrichtungen. Er bleibt ungehalten bis zum Ende des Abenteuers und läßt die Türe offenstehen. Es ist wirklich besser für die Charaktere, wenn sie hier nicht mehr vorbeigehen!

15. Speisekammer: Speisekammer halt. Hier finden sich verderbliche wie haltbare Nahrungsmittel zu Hauf. Nur eben eigentlich nicht für die SCs, denn wie sollten sie hier reinkommen, ohne eine Gabel im Auge oder ein Messer in Hals oder Rücken?

16. Waffenkammer: Ebendiese. Hier finden sich jeweils an die 50 Stück: Kettenhauberkn, Hellebarde, Haubenhelme, Breitschwerter und Kurzbögen. Außerdem etwa 20 kleine Armbrüste. Zu jeder Schußwaffe jeweils ein Köcher mit 20 Pfeilen, bzw. Bolzen. Kurz: genau der Krempel, den die Wachen am Eingang bei sich hatten. Erraten: Auch hier kein Wappen!

17. Schlafsaal: Wenn man von draußen an der Tür lauscht, hört man von drinnen lautes Schnarchen. Besser niemanden wecken! (30 Wachen minus die Wächter, die an der Tür waren) Sollten die Wachen wach werden (dafür sind sie – wie der Name schon sagt – schließlich da), sollten die SCs ein

echtes Problem haben, schon allein, weil das so viele sind.

18. Zentrale: Nicht zu finden!!! Und das ist so gemeint. Tatsächlich können die SCs an diesem Wandstück mit *Wahrnehmung, Verborgenes entdecken, Schlösser öffnen, Geheimtüren entdecken, Infrarotsicht, Steinkunde* und jeder nur denkbaren weißen, schwarzen, roten, grünen oder blauen Magie NIX finden (Nein, auch nicht mit rosa Magie mit lila Streifen und braunen Punkten!) In der Zentrale sitzt der Oberboss des Tempels mit seinen besten Leuten an Kristallkugeln wie an Monitoren einer Überwachungsanlage – nur besser (durch die Fliegen) – und sieht sich jeden Schritt der SCs genau an.

19. Zelle: Die Tür ist verschlossen, und läßt sich durch ein „schweres Manöver“ mit *Schlösser öffnen* oder einem passenden Äquivalent öffnen. Der Raum drinnen ist, wie schon durch einen Blick durch das kleine vergitterte Fenster an der Tür erkennbar, leer und staubig.

20. Zelle: Genauso wie Raum 19, jedoch ist das Schloß total durchgerostet, wodurch die Tür durch einen gezielten Tritt geöffnet werden kann.

21. Folterkammer: Auch diese Tür ist verschlossen, jedoch mit einem recht unkomplizierten Schloß. Der Raum dahinter ist angefüllt mit brutalem – wenn auch sehr altem und schon lange nicht mehr genutztem – Folterwerkzeug (Beile, brüllender Ochse, Daumen-

schrauben, diverse Peitschen, Dornenstuhl, Eiserne Jungfrau, Haken, Hämmer, Kohlenkessel, Messer, Mundbirnen, Nadeln, Schürhaken, Streckbank, etc...). Außerdem ist er voller leidender Seelen und Geister, die lauthals jammern und klagen, weil sie angekettet sind, und deshalb hier nicht wegkommen. Das Gejammer ist nur drinnen zu hören, ebenso sind die Geister nur von drinnen zu sehen. Man muß also schon den Kopf zur Tür rein stecken. Die Geister sprechen die Charaktere mit ihren Namen an und bitten flehentlich darum, befreit zu werden, das ist jedoch nicht möglich, da auch die Ketten und Fesseln immateriell sind.

22. Zelle: Diese Tür ist mit einem sehr komplizierten und gut gepflegten Schloß gesichert, das einen erheblich höheren Widerstand leistet, als das von Raum 19. Darin befindet sich ein alter, sehr verwirrter Mann, der seit langem auf Hilfe wartet und im Moment nur Müll (Blödsinn, Firlefanz, Fuppes, Käse, Tinnef: Müll eben) redet. Er ist ein Heiler, und könnte der Runde von daher sehr nützlich sein – wenn er sich an seine Fähigkeiten erinnern würde! Im Moment braucht er erstmal selber Hilfe. Er erinnert sich nicht einmal an seinen Namen, geschweige denn daran, wie lange er schon hier ist oder weshalb. (Er ist schon so lange hier drinnen, daß wir selbst vergessen haben, warum er eigentlich eingekerkert wurde!)

23. Büstenreihe: Die Oberen des Tempels des letzten Zeitalters sind hier ausgestellt, d.h. eine Reihe alter, kahlköpfiger Männer, die wohl irgendwann mal für irgendwen hier drinnen wichtig waren. Natürlich nicht als Äbte zu erkennen. Nur wer genau hinschaut und ein gutes Gedächtnis hat, kann in dem Gesicht der letzten Büste gewisse erschreckende Ähnlichkeiten mit dem Mönch aus dem Gasthaus erkennen.

24. Treppenabgang: Eine Wendeltreppe mit Gittertür. Nachdem der Letzte auf der Treppe ist, schließt sich die Tür mit ungeheurer Wucht! Eventuell angebrachte Verkeilungen zerbrechen. Im schlimmsten Fall teleportiert sich die Tür von der offenen in die geschlossene Stellung. Bleiben Einer oder Mehrere extra draußen, schließt sie sich trotzdem. Von außen ist sie genauso wenig zu öffnen wie von drinnen und den Reingegangenen fehlen evtl. Fänger und Blocker.

25. Gruft (Karte 2): 20 Stufen (à ca. 20 cm) von Nr. 24 bis hierher. Der Raum ist knapp 3 m hoch, und in der Mitte stehen fünf große Särge von 16 Säulen umgeben. Die Säulen sind durch einen 2½ Fuß hohen, ornamentreichen Metallgitterzaun miteinander verbunden. Die Knochen und Schädel, die nicht mehr in die Särge gepaßt haben, liegen fein säuberlich am Rand in Nischen aufgeschichtet. Der Schlüssel zur Tür liegt auf dem Altar. Die Särge öffnen sich unter lautem Knarzen und neun Skelette erheben sich

und spielen Rugby mit dem Schlüssel als Ball. Das Spiel muß gewonnen sein! Schwierigkeit: Die Skelette sind zwar recht leicht zu killen, aber für jedes



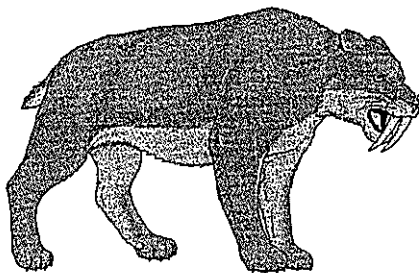
außer Gefecht gesetzte kommt ein „Ersatzspieler“ aufs Feld. D.h.: fair spielen ist angesagt! Vorteil: Die Skelette haben kein richtiges Spielziel, sie werfen den Schlüssel immer nur hin und her und versuchen ihn in den eigenen Reihen zu halten, weshalb sie das Spiel nicht gewinnen können. Die SCs haben also quasi endlos Zeit um zu gewinnen.

26. Höhle (Karte 3): Auf halbem Weg zur Gruft ist eine schmale Spalte in der Wand. Diese führt steil abfallend nach wenigen Metern in eine natürliche, unwegsame, schmutzige Höhle, in deren Mitte eine menschliche Statue mit einem großen roten Auge (der Rubin ist ca. 500 Goldstücke wert) steht. Das Problem ist: Die Statue ist ca. 20 m hoch und muß erklettert werden (sehr schweres Manöver, da sehr glatt und nicht zum Klettern gebaut: drei Würfe zum Hochklettern, zwei zum Festhalten während dem Entfernen des Steins, drei zum wieder runter klettern). Da die Statue nicht an die Decke stößt, dürfte

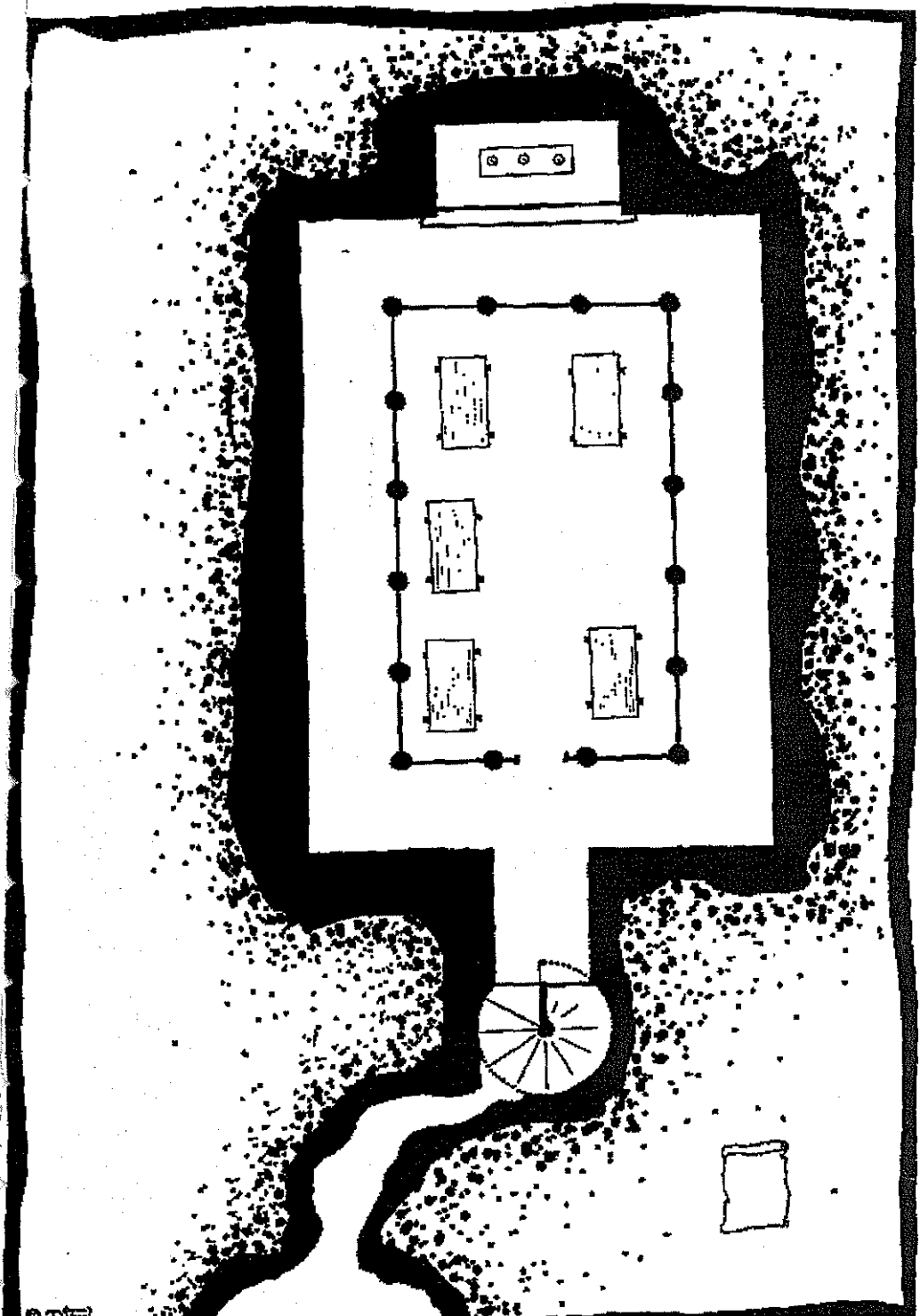
das hier so ziemlich der erste Fleck in diesem Bau sein, an dem gewisse Barbarenkrieger, Oger, Elfen und sonstige Hochgewachsenen **nicht** den Kopf einziehen müssen. Die Decke besteht aus Sand, der leise herunterrieselt. Zuweilen fallen ein/zwei Abenteurer hindurch (siehe Nr. 6). Lasse Dich bloß nicht von Spielern verwirren, die Dir vorrechnen wollen, 10 Stufen mal 20 cm würden nicht ausreichen, um eine so hohe Decke glaubwürdig erscheinen zu lassen. Erwidere einfach, daß ihnen, jetzt wo sie drüber nachdenken, auffällt, daß die Höhle auch deshalb unmöglich an dieser Stelle sein kann, da sich darüber eigentlich die Wasserdampfhöhle befinden müßte.

27. Wasserdampfhöhle: Dies ist so ziemlich der dümmste Weg von der Büstengallerie zum Säbelzahn tiger, da es außenrum durch Gang 9 Ost nicht nur ungefährlicher, sondern auch noch sehr viel schneller geht. Die ganze Höhle ist von heißem Wasserdampf erfüllt (Sicht für Menschen: ca. 5-7 Fuß), und hat daher auch keinen erkennbaren Boden. Die Einzige Möglichkeit hindurch geht über einen (sehr!!!) schmalen Sims an der Ostseite (ca. 10 cm). Der ist sehr wackelig und an einigen Stellen bereits eingestürzt. Wer hier hinunter fällt, fällt in ein schier bodenloses Loch an dessen Ende der Ritter mitsamt seiner Rüstung (oder wer auch immer, womit auch immer) in einem unterirdischen Teich kochenden

Wassers landet. Außer ihm befinden sich hier noch etliche Haie, Krokodile, Piranhas, und Schlangen, denen die Temperatur nicht das Geringste auszumachen scheint. Zu allem Überfluß sind einige Hundert der gefräßigen Viecher so klein, das sie durch die Ritzen fast jeder Rüstung passen – okay, mit einem Raumanzug könnte er eine reelle Chance haben. Den oben gebliebenen bleibt nur das verzweifelte Schreien des Kameraden im Todeskampf – bis auch dieses er stirbt.



28. Säbelzahn tiger: Dieser Gang geht durch eine natürliche Höhle, an dessen östlicher Seite ein großes, katzenartiges Raubtier an einer langen Kette liegt. Der Säbelzahn tiger ist recht zahm, solange er was zu fressen hat. Hoffentlich haben die SCs was zu futtern für den Kleinen dabei, sonst könnte der Versuch, an ihm vorbei zu kommen, – ziemlich aussichtslos verlaufen. Zur Not könnte man sich ja auch in der Speisekammer (15) eindecken...



Legende

| Felswand

| Tür

| Geheimtür

| magische Barriere

| Schatzkiste

| Statue

36

37

35

34

32½

33

32

29

31

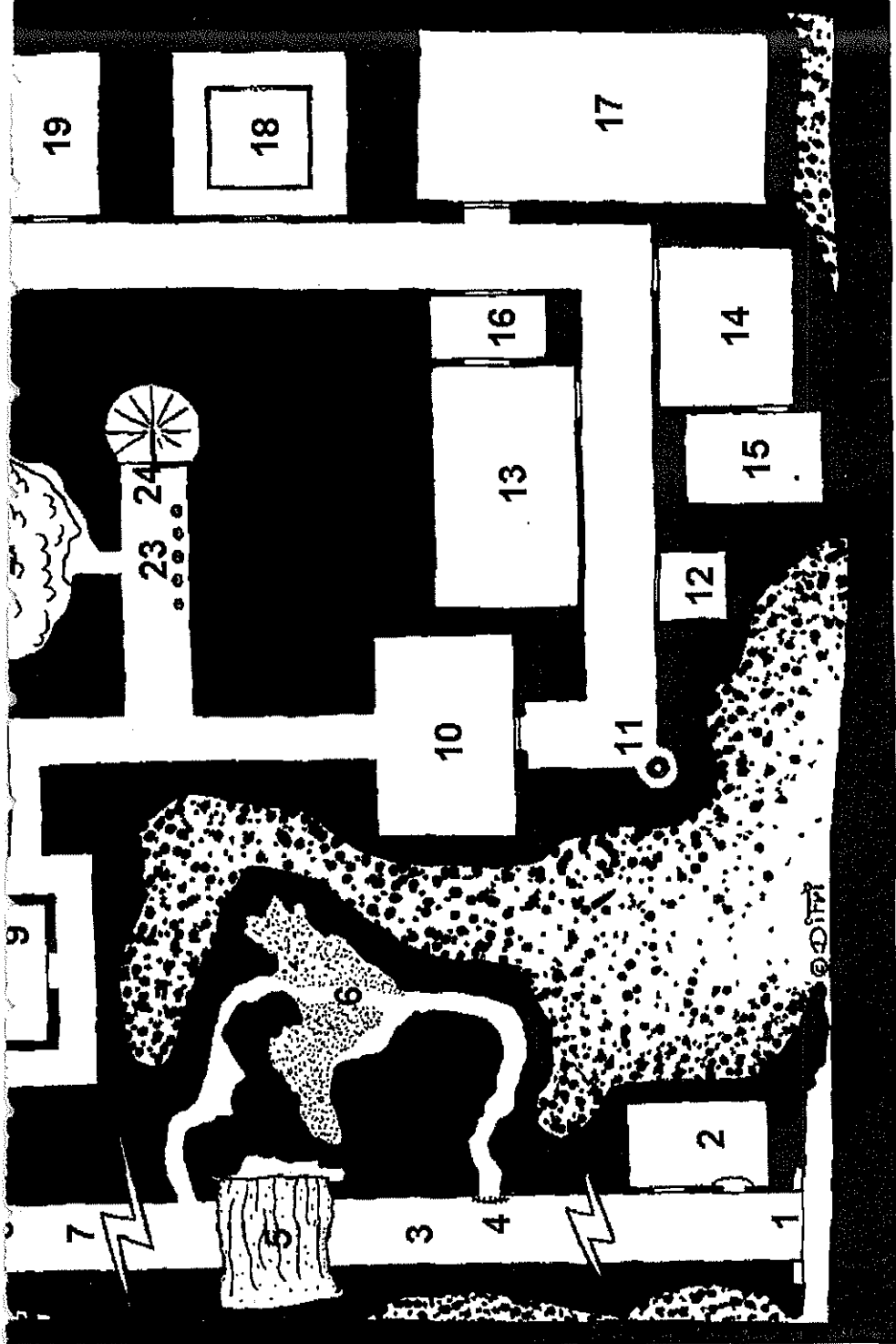
30

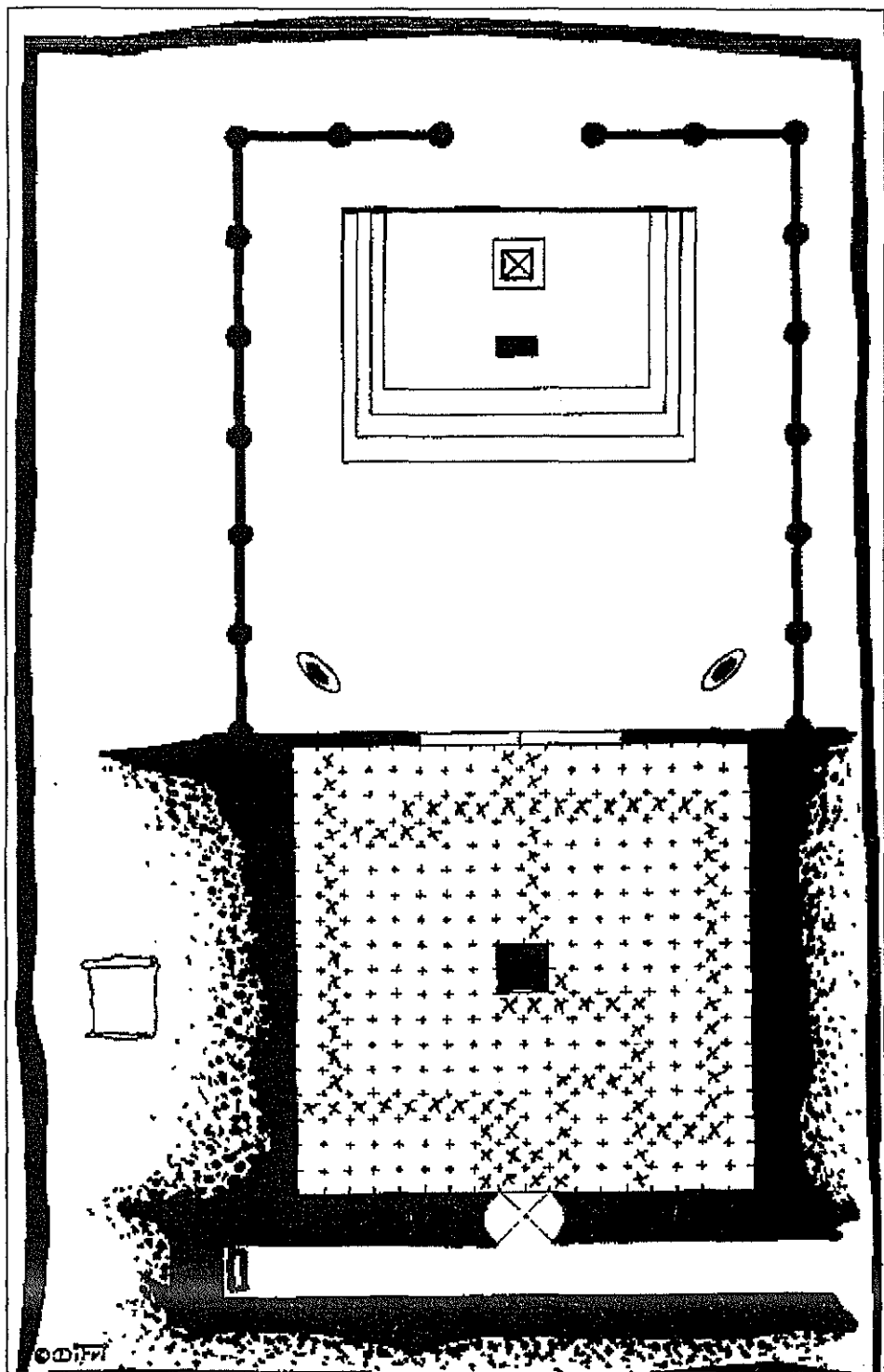
28

22

21

20





29. Speisesaal: Diese Tür ist nicht verschlossen. Dahinter ist der Tisch für zwölf Personen gedeckt. Jedoch haben die wohl schon gegessen. Ein paar Reste sind noch auf den Tellern und die waren wohl bis vor ein paar hundert Jahren auch noch genießbar. Die Wandteppiche zeigen Jagdszenen und sind golddurchwirkt: ein Vermögen wert. Hinter dem größten (er bedeckt die gesamte Wand auf der Westseite) befindet sich tatsächlich (wie sollte es anders sein?) eine Geheimtür, die mit einem guten Wurf auf Wahrnehmung oder ähnlichem entdeckt werden kann.

30. Schatzkammer: Du solltest Dir genüßlich viel Zeit lassen, mit der Beschreibung dessen, was die Charaktere Deiner Spieler hier so alles finden. Ein gutes Dutzend Schatztruhen, ein riesiger Berg verschiedener Münzen, verschiedener Währungen, die wohl nicht mehr in die Truhen gepaßt haben – tatsächlich könnte man mindestens zehn weiterer solcher Truhen damit füllen – (Die Truhen stehen teilweise aufeinander, sind zum Teil stabil, zum Teil ganz und gar nicht... denke Dir für jede Truhe, die untersucht oder geöffnet wird ein paar neue Schikanen aus, wie leicht oder schwer zu öffnende Schlösser, rostige oder ölige Scharniere, harmlose oder gefährliche Fallen, von Holzwürmern zerfressene Wände und Böden...). Irgendjemand hat irgendwann einmal etwa ein Drittel der Münzen zum Modell einer großen Kathedrale aufgeschichtet. Ein beachtlich großer

Berg Schmuck (geschliffene und rohe Steine, Anhänger, Armreifen, Broschen, Diademe, Fußkettchen, Knöpfe, Kolliers, Kronen, Nasenringe, Oberarmspangen, Ohrclips, Ohrringe, Perlenketten, Ringe und ähnliches aus Bronze, Gold, Kupfer, Messing, Platin, Silber und Titan), der wild durcheinander liegt, ziert eine Ecke des Raumes. Mittendrin liegen fünf verstaubte Teppiche, von denen einer wertvoller als der andere ist. Der letzte, den sie aufrollen, ist ein fliegender Teppich, was sie aber erst durch lautes Ablesen der Worte, die in einer fremden Sprache in den Teppich eingewirkt sind, herausfinden müssen (Er erhebt sich dann plötzlich oder rast mit Karacho gegen die Wand etc.). Dumm an der Sache ist nur, daß sie den ganzen Kram hier niemals herausbringen können. Der fliegende Teppich ist im Übrigen viel zu sperrig, um ihn hier drinnen zu manövrieren. Auch das solltest Du sie erst schmerzlich herausfinden lassen. Sobald der Teppich zum ersten mal abhebt, bricht im Übrigen die Kathedrale mit Getöse zusammen. Dieses Ereignis stellt vor allem für feine und kunstsinnige Elfen eine Katastrophe dar.

31. Böse Falle: Tja, der westliche Durchgang sieht ganz normal aus, ist jedoch eine magische Barriere, die nur in östlicher Richtung durchschritten werden kann (wie ja schon der Pfeil anzeigt). Eine durchgestreckte Hand oder Waffe kann nicht mehr

zurückgezogen werden, einmal drinnen kommt man (an dieser Stelle) nicht mehr raus. Der Ausgang ist schräg gegenüber, jedoch ist diese Geheintür diesmal wirklich gut versteckt! Zu allem Überfluß befindet sich in der Nordwand eine weitere Tür, die mit einem leichten Manöver Schlösser öffnen geöffnet werden kann, jedoch wurde vergessen, dahinter einen Gang anzulegen, weshalb nur nackter Fels zu Tage tritt. Wenn sie's wirklich nicht mehr schaffen hier wieder raus zu kommen, waren sie's wirklich nicht wert, Mor'd'aw geopfert zu werden. Dann werden sie wohl elend verhungern. Ansonsten ist dieser Raum so leer, daß es in diesem Dungeon schon fast eine Schande ist.

32. Geheimgang: Die südliche Tür ist eine Geheintür (leicht zu entdecken, wenn gesucht wird!), und nur von außen zu öffnen. Die nördliche ist eine gewöhnliche Holztür, die von beiden Seiten zu öffnen ist. Drei steinerne Stufen führen von innen zur nördlichen Tür hinauf.

32½. Gang ohne Ende: Aufgrund einer, durch eine gescheiterte Gruppe herbeigeführten, magischen Anomalie führt jeder der beiden - Gänge zum Anderen, d.h. am Ende jeden Ganges wird die Gruppe zum Ende des Gegenüberliegenden teleportiert. Sie befinden sich in einer Gangschleife. Sollte sich per Zufall unter den SCs ein Föderationsmitglied mit der entsprechenden wissenschaftlichen Ausrüstung befinden, so kann er/sie bemerken, daß

es sich hierbei um ein kleines, bisher unentdecktes Wurmloch handelt.

33. Verschütteter Raum: Die Nord- und die Ostwand dieses Raumes sowie Teile der Decke sind eingestürzt. Das ganze ist eine ziemlich labile Sache, ein lautes Geräusch, und der Rest der Decke kommt auch noch runter. Dafür stehen hier aber noch weitere Schatztruhen, mit Gold und Edelsteinen bis zum Rand gefüllt. Beim Versuch sie zu öffnen oder anzuheben zerfallen sie jedoch zu Staub und verteilen ihren wertvollen Inhalt über den Boden des Raumes (das poltert!!).

34. Verschütteter Gang: Um hier durch zu kommen muß man schon Gnom oder Hobbit sein. Die Decke und die westlichen Wände sind eingestürzt, durchbuddeln geht, ist aber – selbst für einen Zwerg oder einen ähnlichen Maulwurf – schwierig und sehr zeitaufwendig, aber möglich.

35. Langer Gang zum Ende: Dieser, leicht nach Westen ansteigende, Gang führt wirklich zum Ende. Zum bitteren! Am westlichen Ende steht ein schwarzer Altar, auf dem man schon von weitem das helle Leuchten eines Goldenen Pokals erkennen kann. Der Pokal ist im Übrigen ein Replik, was aber erst bei einer eingehenderen Untersuchung festgestellt werden kann (auf der Unterseite steht MADE IN TAIWAN), – wenn es noch dazu kommt, denn...

36. Steinfalle: Sobald der (falsche) Pokal von seinem Altar gehoben wird, versinkt der Tisch im Boden, eine Tür im Fels dahinter öffnet sich und eine riesige Felskugel rollt alles nieder, was davor steht (Indiana Jones läßt grüßen!). Einzige Rettung kann ein schneller Sprung in die Nordtür des Geheimgangs (32) oder in die Nische der großen Drehtür auf der Nordseite (die bewegt sich jetzt nämlich) bieten. Die Kugel rollt bis zum Ende des Ganges, wo sie krachend gegen die Wand donnert. Jetzt wissen auch alle, warum dort die Decke eingestürzt ist. Der Weg durch Gang 34 ist nun endgültig versperrt.

37. Endstation (Karte 4): Eine vierflügelige, hölzerne Drehtür (ist fest verkeilt, bewegt sich erst dann, wenn vorher die Steinfälle ausgelöst wurde) führt in den 4 m hohen Raum, der wirklich der letzte des Dungeons ist. Die Wände sind sehr exakt, jedoch trotzdem deutlich als aus dem Fels des Berges herausgehauen zu erkennen. Auf der gegenüberliegenden Seite ist ein riesiges, schmuckloses Portal zu sehen. Dazwischen steht eine schwarze ca. 2 m hohe Säule. Die Bodenplatten sind 1 m x 1 m groß, und im Schachbrettmuster gefärbt (eine schwarz, eine weiß usw.). Alle Platten, die nicht (nur auf dem SL-Plan!) mit einem Kreuz markiert sind, klappen bei einer Belastung von mehr als 10 kg nach unten weg, was (oder wer?) sich darauf befindet stürzt nach unten, in ein ähnliches Becken, wie bei 27 beschrieben, nur daß das Wasser hier

nicht kocht, dafür ist es aber auch kein Wasser, sondern giftige Säure. Auf der schwarzen Säule steht ein goldener Kelch (diesmal der echte). Die Charaktere sind am Ziel. Sobald die SC's den Kelch haben **und** alle gleichzeitig im Raum sind, verkeilt sich die Drehtür erneut, die runtergeklappten Bodenplatten klappen hoch und verankern, und durch Ritzen in der Felswand strömt Schlafgas der Stärke immer eins mehr als für den giftresistentesten SC von Nöten wäre.

Zwischenspiel

Nach mehreren Minuten öffnen sich die beiden riesigen Portalflügel an der Nordwand unter großem Getöse und das Gas kann entweichen. Während die SCs den Schlaf der Gerechten (?) schlummern, betreten in graue und anthrazitfarbene Roben gekleidete und durch spezielle Atemmasken geschützte Gestalten den Raum und bereiten die am Boden liegenden auf ihre wahre Bestimmung vor.

Das Opferungsritual

Als die SCs erwachen, knien sie nackt im Schein des aufgehenden Mondes auf der linken Seite der Bühne des großen Altarplatzes. Der Platz ist von Fackeln erleuchtet, überall stehen Männer in grauen Kutten, die in einer unverständlichen Sprache bedrohlich klingende Mantras beten. Die Hände der Abenteurer sind auf ihrem Rücken mit im Boden verankerten Ketten gefesselt. Wenn sie zu Beginn des Abenteuers

diesen Platz bereits gesehen haben, werden sie überrascht feststellen, daß er jetzt vollkommen intakt ist. Wäre die Situation weniger lebensbedrohlich, würden die Schöngeister unter Deinen SCs sicherlich den Anblick dieses Meisterwerkes architektonischer Kunst genießen können. Allen Magiern sei gesagt, daß die Handfesseln aus magieabweisendem und magieundurchlässigem Stahl geschmiedet sind. Wer versucht, sie aufzuzaubern, könnte das mit großen Schmerzen, vielleicht sogar mit dem Verlust seiner Hände büßen. Dann wäre er/sie zwar frei, aber erstens zu welchem Preis, und zweitens, für wie lange!

Am Altar steht der nette Mönch aus dem Gasthaus, der jetzt gerade alles andere als freundlich aussieht. Er trägt eine schwarze Robe, die reichlich mit goldenen Stickereien verziert ist, in der Hand hält er einen gläsernen Dolch, der das Licht von Mond und Fackeln seltsam matt-milchig reflektiert. Der Abt beginnt Morld'aw zu rufen, und ihn mit pathetischen Worten zu loben, ihn zu bitten, das diesjährige Opfer anzunehmen, da es sich als würdig erwiesen hat, ihm in den dunklen Reichen zu dienen.

Während er seine Rede schließt, treten zwei Diener in anthrazitfarbenen Kutten hinter den/die erste/n Deiner armen Spielercharaktere und lösen seine Kette vom Boden, um ihn/sie langsam zum Altar zu führen. Der Tod durch den Dolch ist kurz und schmerzlos, denn in

ihm wohnt ein Dämon, der Blut und Seele des Opfers innerhalb einer einzigen Kampfunde in sich aufsaugt. Von dem Blut ernährt er sich, die Seele gibt er – als bereitwilliger Diener – seinem Herrn Morld'aw.

Während Du nun genüßlich beschreibst, wie ein SC nach dem anderen zur Schlachtbank geführt wird und die Farbe des Dolches nach und nach über zartes Magenta bis hin zu tiefem Karminrot wechselt, stehen Deine SpielerInnen eine/r nach dem/der anderen auf und gruppieren sich um Deinen Stuhl, um Dir keine Möglichkeit des Entkommens zu gewähren. Langsam heben sie mit hassverzerrten Gesichtern ihre Hände und beginnen Dich zu würgen; und sie lächeln erst, als Du schlaff zu Boden sinkst...

Das war's dann eigentlich.

Wie Du diesem Schicksal entkommst:

Es gibt immer wieder Gründe, die eine/n SpielleiterIn an der Richtigkeit dieses Ausgangs der Geschichte zweifeln lassen können. Sei es, daß Du das Gefühl hast, sie haben ihre Lektion gelernt und sollten noch eine Chance bekommen, sei es das schlechte Gewissen, das Du ihnen gegenüber haben müßtest, wann immer Du ihnen in den nächsten Monaten begegnest, sei es Dein ausgeprägter Überlebenswille, oder einfach nur, weil einer der Spieler Dein SL in einer anderen Runde ist. Spätestens wenn der Abt seine Rede

beginnt, solltest Du Dir überlegen, wie skrupellos Du wirklich bist.

1. Du spielst in einer Welt, in der Komponenten und Gesten für die Ausübung von Magie nur zweitrangig, wenn nicht sogar unnötig sind. In diesem Falle kann ein Magier seine Hände opfern, um sich von den Fesseln zu befreien. Dann sollte er nur als erstes den Abt drannehmen (der rechnet nicht damit und bietet nur geringen magischen Widerstand). Wenn dieser den Dolch fallen läßt, schlägt der einen bösen (diesmal echten!) Riß in Altar oder Boden, was den Magier darauf bringen könnte, den Griff (und auch wirklich nur den) zwischen die Zähne zu nehmen um damit die Fesseln der anderen zu lösen.

2. Ein weit übermenschlich begabter Entfesselungskünstler könnte sich auch einfach so von seinen lästigen Armbändern trennen, müßte dann aber auch noch sein Können im waffenlosen Kampf gegen den Abt und seine beiden dunklen Diener unter Beweis stellen. Vorsicht, einer der beiden ist der Küchenjunge, der andere der Lehrling des alten Meisters. Zum Glück haben sie beide weder einen Stab, noch etwas zum Werfen da; und den Dolch würden sie beide aus religiöser Überzeugung niemals zum Kämpfen verwenden (der Abt sieht das, wenn's sich nicht vermeiden läßt, im Übrigen anders). Und bis das „Fußvolk“ aus der Trance erwacht und zum Kampf übergeht

dauert es mindestens noch fünf bis sechs Runden...

3. Sollte der verwirrte Heiler aus der Zelle bis zum letzten Raum mitgeschleppt worden sein, findet natürlich auch er sich hier wieder. Er gibt sich genauso verwirrt, wie zuvor, ist aber inzwischen wieder halbwegs bei Verstand. Es gelingt ihm endlich, den Spruch zu vollenden, nachdem er schon so viele Jahre dort unten im Keller geforscht hat. Langsam läßt er seine Hände schrumpfen, um sie gleichzeitig aus den Handschellen zu ziehen. Sollte er das auch bei anderen machen, werden diese merken, daß diese Magie nicht nur höllisch weh tut, sondern auch ihre Handicaps mit sich bringt. So lange kein Spruch geforscht ist, der die Hände wieder vergrößert, ist es wirklich schwierig, normal große Gegenstände zu benutzen...

4. Es ist in einer unserer Testrunden auch schon vorgekommen, daß ein akrobatisch konzentrierter Charakter dem Abt sozusagen aus der Pfanne – sprich vom Altar – gehüpft ist, ihm den Dolch entwendet hat, um ihn sodann seinerseits damit aufzuschlitzen.

Dies sind natürlich nur ein paar Anregungen, denn wie Deine Leute aus dem Schlamassel rauskommen, in den Du sie unter unserer weisen Anleitung hineingeritten hast, ist rein situationsabhängig und kann und soll an dieser Stelle nicht näher beschrieben werden. Wie auch immer sie rauskommen, wenn

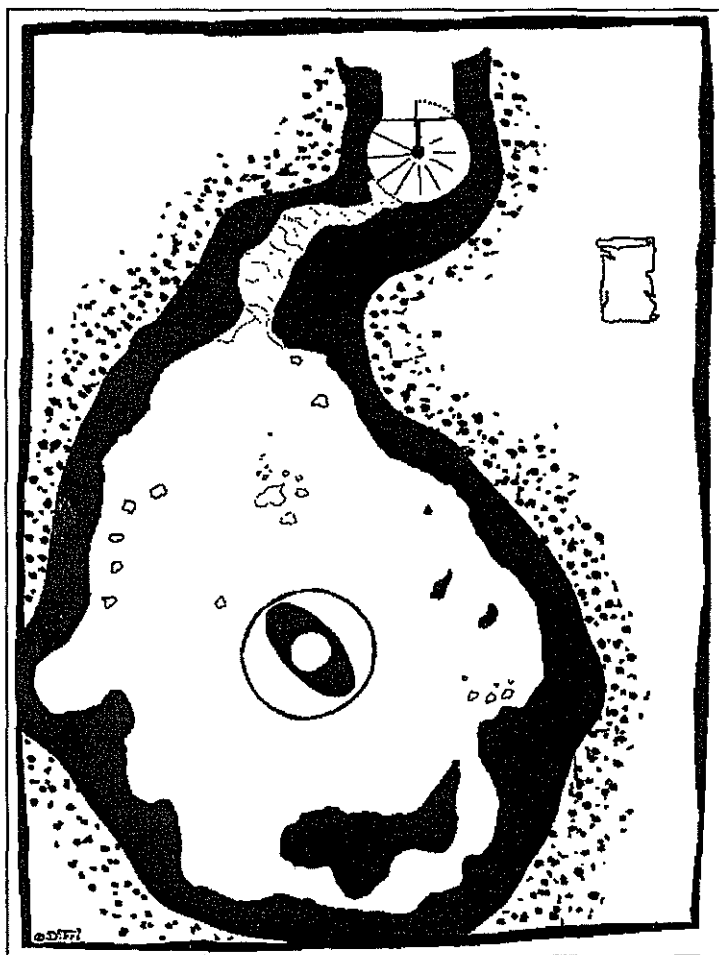
es kreativ und aus eigener Kraft geschieht, können sie danach das Prädikat tragen:

**Zwar nackt bis auf die Haut, –
aber ich habe ihn überlebt, den
Tempel des schwarzen Obeliskens**

cappo & DiFri

Die Karten zum Abenteuer findet
Ihr im Mittelteil dieser Asche:

- Karte 1 ist die große Karte mit dem Dungeon
- Karte 2 ist die mit den fünf Särgen
- Karte 3 seht Ihr unten
- Karte 4 ist die mit dem Säulengang



Einmal Bagdad und zurück (3)

Dritter Teil, in dem die Gruppe sich endlich einschiff, ihre Finanzkrise erkennt und in den Griff bekommt. Ein Grog zeigt unerwartete Eigenschaften.

Dramatis Personae

Shireka e Shania tar Miriel: Maga aus dem Haus Flambeau

Vigo: Magus aus dem Haus Ex Miscellanea

Rumburak Feuerfresser: Magus aus dem Haus Tremere

Angus McScouny: schottischer Krieger

Azrael Blackmane: ehemaliger Bandit

Oren Bloewdow: Wissenschaftler

Hugh: Grog

Orvieto: Grog

Sam: Grog

Francis: Grog

Jeanne la Renarde: Hafendirne (?)

Was bisher geschah: Die Gruppe hatte von Osk, einem älteren Magus aus dem Haus Flambeau und Konprinzeps von Warwick Castle, den Auftrag erhalten, einen magischen

Gegenstand, den er in seiner Jugend einmal besessen und verloren hatte, zu beschaffen.

Dieser Gegenstand war laut einem Bericht, den eine Rotkappe überbracht hatte, in der Schatzkammer des Kalifen von Bagdad gesehen worden.

Die Gruppe war nach Gloucester aufgebrochen, um

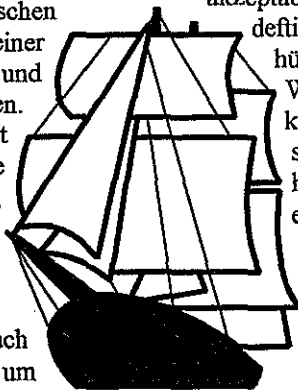
sich dort einzuschiffen und hatte dies auch geschafft, aber dabei sämtliche ihrer finanziellen Ressource aufgebraucht.



Bereits nach kurzer Zeit war ihnen allen klar, daß sie das richtige Schiff gewählt hatten. Es war eine schwere Kogge mit einem portugiesischen Kapitän und einer Mannschaft, die vor allem aus Spanien, Portugal und Frankreich stammte. Das Schiff wirkte von außen recht nobel und hielt innen auch, was diese Ansicht versprach. Die Groggs mußten zwar beim Segeln mit Hand anlegen und der Maat war so schnell mit einem Tauende bei der Hand, daß einige sich den Drill Cyanellas zurückwünschten, aber dafür war es schnell, lag gut im Wasser, so daß nur wenigen von ihnen schlecht wurde, sie waren gut untergebracht und die Verpflegung war auch halbwegs akzeptabel. Es war zwar nicht die

deftige Küche von Blood-Ann, der hünenhaften Köchin von Warwick, aber auch nicht die karge Kost, die man bei einer so langen Schiffsreise erwartet hatte. Dafür war es auch entsprechend teuer.

In einer der ihnen zugewiesenen Kajüten im Achterkastell saßen die Magi und einige der Consortes und



diskutierten über genau dieses Problem. Auf dem Tisch lag ein schmales Häuflein der unterschiedlichsten Münzen. Ihre ganze persönliche Barschaft zusammengerechnet, besaßen sie jetzt noch genau 48 Silberstücke. Das Geld, das Master Scrooge, der Schatzkämmerer von Warwick Castle, ihnen mitgegeben hatte, war mit der Bezahlung des ersten Teiles der Passage aufgebraucht. Diesem Master Scrooge galten jetzt auch alle ihre schmutzigen Gedanken.

„Ich werde mich beim Princeps beschweren und dann kann dieser Mensch froh sein, wenn er in seinem ganzen Leben noch einmal eine Silbermünze aus der Ferne zu sehen bekommt.“ Ganz Mitglied des Hauses Tremere, schien dies für Rumburak Feuerfresser die richtige Methode, wie man zu verfahren hätte.

„Ach was, und was wird dann passieren? Gar nichts!“ Shireka schien eher gewillt, die Angelegenheit selbst zu erledigen. „Ich werde ihn anzünden und dann auf kleiner Flamme rösten.“ Vigo schwieg, wie meistens, aber seinem Gesicht war anzusehen, daß er ebenfalls am liebsten sich persönlich bei Master Scrooge revanchiert hätte, vielleicht nicht mit Magie, dann aber mit dem langen Schwert, das er immer bei sich trug.

„Tja, trotzdem hilft Euch Euer Zauberfirlefanz hier nicht weiter.“ Oren Bloewdow, der von Magie noch nie

etwas gehalten hatte, hatte plötzlich Oberwasser, wenn auch nur für einen Moment. Diese Bemerkung klang vielleicht etwas zu spöttisch, denn plötzlich war er das Ziel der bösen Blicke aus sechs Magieraugen. Sie besannen sich aber dann, denn irgendwie konnten sie nicht verhehlen, daß er recht hatte. Den Kapitän konnten sie vielleicht noch magisch beeinflussen, aber sollten sie dies mit jedem machen, von dem sie auf dem Weg nach Bagdad und in der Stadt eine Dienstleistung erwarteten? Vom Rückweg wagte keiner, überhaupt nur zu reden.

„Es bleibt nichts anderes übrig, es muß Geld her.“ Shireka faßte die Erkenntnis, die sie alle im Grunde schon gewonnen hatten, noch einmal zusammen und stellte dann die eigentlich wichtige Frage. „Aber woher nehmen, wenn nicht stehlen?“

„Wieso eigentlich nicht stehlen?“ Daß ausgerechnet Rumburak als Mitglied des Hauses Tremere einen so einfachen Vorschlag machen würde, wunderte die anderen beiden Magi. Ihre Verwunderung hielt aber nur einen Moment an, als er fortfuhr. „Es sind doch nur Sterbliche, die wir hier treffen. Was kümmert es uns, ob sie Geld zum Leben brauchen, wenn wir es besser gebrauchen können? Und hier auf See haben wir es auch leicht, keine Zeugen zu hinterlassen und damit dem Codex Genüge zu tun.“ Nach kurzer Diskussion war der Entschluß gefaßt,

ein paar unwichtige Schiffchen der Sterblichen anzuhalten, deren Ladung die Ehre zu erweisen, in den Besitz von Mitgliedern des Hermesordens zu gelangen und die Schiffe dann unter Auslöschung sämtlicher Besatzungsmitglieder zu versenken. So schnell wurden aus Magi Piraten.

Derweil hatten die Groggs eine der wenigen Pausen vom ständigen Segel reffen, Segel einholen, Segel setzen, Segel in den Wind drehen und anderer seemännischer Tätigkeiten, die ihrem Fortkommen dienten, und ahnten nach wie vor nichts davon, daß sie jetzt auch noch als Piraten Dienst tun sollten. Ihre Gedanken kreisten um ganz andere Dinge. Schließlich hatten sie in Gloucester noch diese Frau aufgegebelt, und es gefiel ihnen gerade überhaupt nicht, daß sie sich ausschließlich in Gesellschaft dieses schwarzhaarigen und schwarzbärtigen Ex-Banditen aufhielt, der so verteuftelt gut boxen konnte, wie Sam bereits nach wenigen Minuten seines Versuches, der Frau ein wenig näher zu rücken, feststellte und jetzt mit geschwellenem Gesicht sehr zur Freude der übrigen Groggs und der Seeleute in einer Ecke an der Reling saß. „Das ist ganz eindeutig eine Dime,“ hieß es von Seiten der Seeleute, „damit kennen wir uns aus, und wohl keine schlechte, wie's scheint.“ Die Einschätzung schien zu stimmen, denn



die Figur der Frau in Verbindung mit ihrem kurzen und weit ausgeschnittenen Kleid und der Art, wie sie sich bewegte, ließ die meisten Männerherzen höher schlagen. Doch landen konnte keiner bei ihr, sie schien nur diesem schwarzen Riesen zugetan zu sein.

Dieser erwiderte ihre Avancen erst zaghaft, aber da sie ihn deutlich ermutigte, legte er bald seine Scheu ab und gelegentlich hörte man dann nachts spitze Schreie an Deck, die eindeutig nicht von Möwen stammten...

So vergingen einige Tage der Reise, und begierig warteten alle, vor allem die Magi, auf das erste Kauffahrerschiff, das ihren Weg kreuzen würde.

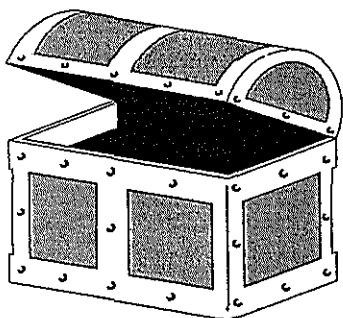
Und dann war es endlich so weit. Von Süden näherte sich ihnen ein ebenfalls großes Schiff, das tief im Wasser lag, also offensichtlich schwer geladen hatte. „Ein typischer Kauffahrer,“ meinte der Kapitän, der durch etwas Einsatz der Kunst *mentem*, die Shireka für ein Mitglied des Hauses Flambeau ausgesprochen gut beherrschte, inzwischen Feuer und Flamme für die Idee war, auch seine Reisekasse durch ein wenig Piraterie zusätzlich aufzubessern, erst recht, weil ihm versichert wurde, daß es keine Zeugen geben würde.

Ein gezielter *Perdo Herbam*-Spruch auf die Wasserlinie ließ die

Geschwindigkeit des anderen Schiffes fallen und lenkte außerdem dessen Mannschaft ab, die ganz damit beschäftigt war, das Leck abzudichten, als plötzlich die Enterleinen flogen und sich an der Reling des anderen Schiffes festkrallten. Die wenigen Widerstandsnester, die sich gebildet hatten, waren schnell beseitigt, und der Rest der Mannschaft folgte rasch der Aufforderung, über Bord zu springen. Die meisten hielten sich an rasch abgefierten Leinen fest, einige hatten weniger Glück und schwammen eine Weile, bis ihnen die Kräfte ausgingen und sie jämmerlich direkt neben ihrem Schiff ertranken.

Unterdessen wurde die Ladung inspiziert. Zum ersten mal waren die Magi auf dieser Reise richtig froh, denn bereits dieses erste Schiff erwies sich als Volltreffer. Stoffballen, Gewürzkisten, Glas, Prunkwaffen und andere Dinge türmten sich in den Laderäumen. Der Kapitän meinte, das meisten könne man im Königreich Sizilien gut zu Geld machen, die seien ganz wild auf derartige Luxusgüter. Die Magi waren es auch – einige der Kleidungsstücke wurden gleich anprobiert, und dann wurde die Mannschaft zum Schleppen befohlen. Es dauerte mehrere Stunden, bis die ganze Ladung das Schiff gewechselt hatte. In dieser Zeit hielten

sich die Magi an Deck auf und machten eine erstaunliche Entdeckung. Orvieto, ein Grog, der bislang nicht in Erscheinung getreten war und insgesamt eine unauffällige Erscheinung machte, ging langsam an der Reling entlang und schnitt die Leinen, an denen die Mitglieder der Besatzung des gekaperten Schiffes hingen, eine nach der anderen durch. Es schien fast, er genieße diese Tätigkeit. Auf die Frage, was er denn da tue, die vor allem deshalb kam, weil niemand von einem so unauffälligen Grog eine derartige Grausamkeit erwartet hatte, antwortete er: „Wollen wir jetzt Zeugen zurücklassen oder nicht? Ich denke, nein.“ Dieses Argument überzeugte.



Nachdem diese ganze Angelegenheit in all ihrer Freude über die Beute und all ihrer Grausamkeit gegenüber den Opfern beendet war, machte sich die Gesandtschaft des Hermesordens weiter auf ihren Weg, um ihre friedliche Botschaft von der Überlegenheit der

hermetischen Magie weiter zu verkündigen... oder so ähnlich.

Ein weiterer Versuch, ein Schiff seiner Ladung zu berauben, scheiterte kläglich, da es sich bei diesem nicht um ein Kauf-, sondern um ein Kreuzfahrerschiff handelte, dessen Ladung aus Rittern und Soldaten auf der Rückkehr aus dem heiligen Land

bestand. Diese machten ganz und gar nicht den Eindruck, als würde man sie so einfach dazu bewegen können, über die Reling zu springen, vor allem, da ihr Gesang bei den Magi diese Kopfschmerzen verursachte, die sie immer so stark am Zaubern hinderte. Auf See wollte keiner einen Patzer riskieren, weniger wegen der Blamage, die dies unter einer reinen Zweckgemeinschaft von Magi mit sich bringen würde, sondern allein wegen der möglicherweise lebensgefährlichen Umstände, die dies hervorrufen könnte. So fuhren sie schnell weiter und nutzten die überlegenen Segeleigenschaften ihres Schiffes aus. Viele Wochen später sollten sie erfahren, daß eines der beiden anderen Schiffe, das sie aufgrund des geringeren Preises auch in Erwägung gezogen hatten, wirklich ein Piratenschiff war, das genau von diesem Kreuzfahrerschiff, der „*Etendard de la Pitié*“ aufgebracht und versenkt werden würde.

Langsam segelte das Schiff weiter, schwer beladen, aber mit glücklichen Passagieren, da die Geldfrage zumindest fürs erste gelöst zu sein schien. Die Grog waren nicht ganz so glücklich, denn kurz vor Gibraltar wurde das Wetter schlechter und es gab viel Arbeit für die Mannschaft und damit auch für sie. Daß sie sich inzwischen ein bißchen mehr auf den Umgang mit Segeln und Leinen verstanden, war nicht nur ein positiver Umstand, denn jetzt wurden sie auch zu den schwereren Arbeiten

herangezogen und hatten, abgesehen von den Schlafperioden, fast gar keine Pause mehr.



In der nächsten Folge soll berichtet werden, wie sich der erste Landgang in Barcelona abgespielt hat. Ein Grog wird beinahe gehängt und ein Magus macht einen schweren Fehler.

Daniel Sauer

Was noch zu sagen wäre

„Pannen sind wie Küchenschaben: Wenn man sie nicht rechtzeitig ausmerzt, verschwinden sie an einem warmen, dunklen Ort und fangen an, sich zu vermehren.“ (Larry Niven zu den Nöten eines Spielleiters)

↔

„Helden werden auf allgemeinen Wunsch geschaffen, bisweilen aus völlig unzulänglichem Material.“ (Gerald White Johnson)

↔

„Tu dem anderen an, was er dir zufügen möchte, und zwar als erster.“



Your News Network of Seattle - Information is Us!

Woran erkenne ich einen Cyberpunk?

IVO: Eine Frage, die viele Bürger von Seattle interessiert. Woran ist ein sogenannter „Cyberpunk“ zu erkennen? Wodurch unterscheidet sich diese Gruppe der Gesellschaft von anderen wie Steuerberatern, Lehrern, CombatBikern, Hausfrauen oder Politikern? Sie werden feststellen, daß ein Cyberpunk jeder Gesellschaftsgruppe angehören kann, denn was ihn ausmacht ist nicht wie er handelt, sondern wie er denkt. Zur Veröffentlichung der Antwort auf diese Frage leihe ich mir 3893 Byte dieser Zeitung. Ich bitte die Verantwortlichen um Verzeihung, und darum, verständnisvoll mit dem SysOp umzugehen, der beste SysOp der Welt

hätte mich nicht davon abhalten können...

Einen Cyberpunk erkenne ich nicht an der Art seiner Bewaffnung, seinem sonstigen Outfit, seinem Straftatenregister oder seinem Bankkonto.

Was ihn ausmacht, sind seine typischen Denk- und Verhaltensweisen. Zu diesen zählen jedoch nicht – wie weit verbreitet angenommen wird – möglichst viele „Cops“ (*umgangssprachlicher Ausdruck für die Angestellten im Außendienst der Lone Star Corporation; Anm. d. Verf.*) oder „Corp-Securities“ (*die privaten Sicherheitskräfte größerer Firmen; Anm. d. Verf.*) des Lebens zu berauben und etliche Fabriken und Regierungsgebäude mittels größerer Mengen von Sprengstoff zu

demontieren. Ebenso wenig sind Brutalität und Rücksichtslosigkeit in der Vorgehensweise als solche anzusehen.

Was seine Denk- und Verhaltensweisen von denen des Durchschnittsbürgers unterscheidet, ist daß er zwischen Wahrheit und Realität unterscheidet.

Wenn ein Cyberpunk sieht, daß ein uniformierter Ordnungshüter einen 12-jährigen Afroamerikaner erschießt, weiß er, er hat gesehen, wie ein uniformierter Ordnungshüter einen 12-jährigen Afroamerikaner erschossen hat. Das ist ein Faktum.

Daß er dieses Ereignis beobachtet hat, läßt ihn glauben, daß es tatsächlich passiert ist. Daraus entsteht seine persönliche Realität.

Sieht er nun im Fernsehen eine Nachrichtensendung, die darüber berichtet, daß ein Mitglied einer gemeingefährlichen, mit automatischen Waffen ausgerüsteten Straßengang, die in einem bestimmten Viertel Läden ausraubt, Schutzgelder erpreßt und auf unbescholtene Bürger schießt, von einem Beamten der örtlichen Sicherheitsgesellschaft zur Strecke gebracht wurde, so weiß er, daß er diesen Bericht gesehen hat. Das ist ein Faktum.

Das er diesen Report gesehen hat, läßt ihn glauben, daß dieser Report ausgestrahlt wurde. Daraus entsteht seine persönliche Realität.

Er glaubt nun nicht die Aussage des Berichts, wodurch diese nicht zu seiner Realität hinzugefügt wird. Denn in diesem Falle würde er sein Ich aufgeben. Er würde glauben, was von ihm zu glauben verlangt wird. Die Gehirnwäsche würde greifen, der Cyberpunk würde zum durchschnittlichen Bürger.

Wenn ihn der Fall interessiert, ihm seine Realität in dieser Sache zu unvollständig erscheint, informiert er sich selbst. Er fragt sich, was er gesehen hat, die Mutter des Jungen und eventuelle Freunde nach deren Sicht der Dinge. Einen Angehörigen der Lone Star Corporation mit gezogener Waffe, deren Lauf noch raucht, fragt er nicht: Auch am Sinn fürs Überleben erkenne ich den Cyberpunk. Da er aber weiß, daß Informationen im allgemeinen frei zugänglich sind, fragt er unter Umständen den zuständigen Temporary Crystal (TC.: *Kristalle, auf denen noch zu vervollständigende Daten gespeichert werden, bevor sie auf sogenannten Eternal Crystals – EC – ad acta gelegt werden; Anm. d. Verf.*) im Büro des zuständigen Lone-Star-Officers.

Er überdenkt die gesammelten Informationen und entscheidet selbst darüber, was er davon zu glauben bereit ist. Er fügt seine Realität erneut

zusammen, im Bewußtsein, daß sie von der Wahrheit abweicht; abweichen muß. Denn die Wahrheit setzt sich aus Fakten zusammen, die Realität aus jenen Informationen über Fakten, die wir zu glauben bereit sind. Jedoch verfolgt er in diesem Zuge das Ziel, seine Realität so nahe wie möglich an die Wahrheit heranzubringen.

Den Cyberpunk erkenne ich daran, daß er selbst denkt. Der Durchschnittsbürger läßt denken, schluckt vorgekauft und verdaut, egal was er bekommt.

Sollten Sie kein Interesse mehr daran haben, in einer Realität zu leben, die andere für Sie zusammensetzen und bereitstellen, dann werden auch Sie ein Cyberpunk, lassen Sie sich nichts vormachen, schaffen Sie sich Ihre eigene Realität, kommen Sie der Wahrheit nahe. **DENKEN SIE SELBST!** Und nicht vergessen - wie es in der StadtSprache heißt: „*information ešta libre!*“

I. van O.

Keltische VOLL MOND NACHT



**Kulturförderung
Gutenbrunnen e. V.
präsentiert:**

- **Kristen Nogues
(Harfe & Gesang)**
- **An Erminig**
- **Druidenzauber**

i **Infos und
Kartenvorverkauf:**

**Samstag
19. Juli 1997
ab 21 Uhr
Klosterruine
Wörschweiler
(bei Homburg)**

**Bangi-Shop, Homburg
Telefon 06841 / 150241**